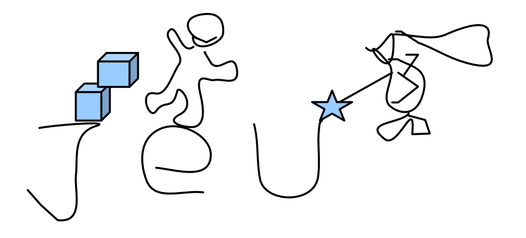


Les espaces de



à l'école maternelle

Merci aux enseignantes pour leur contribution au dossier :

- Mme FERRIERES Guylaine — La Psallette Le Mans
- Mme THOMAS Marie-Elisabeth — St Joseph Le Mans
- Mme RIEDWECK Bernadette — St Joseph Le Mans
- Mme SOIVE Annie — Ste Marie La Chartre sur le Loir
- Mme CARBONA Claudia — St Joseph Conlie
- Mme CHAUDEMANCHE Véronique — Notre Dame St Joseph Fresnay sur Sarthe
- Mme HERISSON Véronique — Sacré Coeur Loué
- Mme SIRE Geneviève — St Joseph Yvré l'Evêque
- Mme PORET Céline — Sainte-Marie Saint-Calais
- Mme RICHARD Mireille — Sainte-Adelaïde Montfort Le Gesnois

Dossier « les espaces de jeu à l'école maternelle »

élaboré sur les temps de rencontres du groupe de paroles

et suivi par Ch. Bourmault - DDEC de la Sarthe

Sommaire



Introduction

Pour bon nombre de pédagogues, psychologues ou psychanalystes, le jeu est l'activité spécifique de la période de l'enfance ; qu'il soit cause ou conséquence, le jeu est étroitement lié à l'évolution des compétences psychomotrices, intellectuelles, affectives, de créativité et de socialisation.

L'activité de jeu même si elle ne répond pas à des pulsions primaires comme manger, boire, se défendre, n'en demeure pas moins aussi vitale.

Trois cent cinquante ans av. J.C., le philosophe Aristote en faisant déjà un outil de soin « on devrait disait-il, proposer le jeu comme on prescrit des médicaments. »

Le jeu, le « jouer »

I - Le jeu : quel enjeu pour l'enfant ?

➔ Pour Winnicott (source : *le jeu, l'enfant*, EPS) « l'aire de jeu est un espace d'illusions, un nouvel espace pour l'enfant intermédiaire entre le dedans qu'est sa réalité intérieure et le dehors qu'est le monde de la vie extérieure ». L'espace jeu c'est cette aire d'illusions dans laquelle se meut l'enfant qui joue. Le jeu est le langage qui utilise des symboles pour établir des ponts entre le dedans et le dehors.

L'enfant se met en jeu, pas en danger. La force du jeu est liée à la faculté qui est donnée, à l'enfant de jouer sa vie pour son propre compte, de tirer de ses expériences, ses propres conclusions.

II - Les différents critères du jeu

Prenant en compte cette dimension du jeu dans la construction de la personne, nous avons travaillé autour de ce que le jeu doit être. Roger Caillois dans son livre *(les jeux et les hommes, Gallimard, 1958)* définit le jeu comme une activité répondant aux critères suivants :

- **une activité libre** (sans contraintes, un temps de divertissement),
- **une activité séparée, organisée dans les limites d'espace et de temps, qui répond à des normes.** Il conviendra de réfléchir aux meilleures conditions d'exploitation de l'espace-temps qui fait entrer le jeu :
  - ➔ Quel endroit privilégié pour une activité de construction ?
  - ➔ Combien peut-on accorder de temps à l'activité jeu ?
  - ➔ Des transgressions de temps ou d'espaces peuvent-elles être envisagées ?
  - ➔ Comment interrompre le jeu sans occasionner des frustrations ?
- **une activité incertaine** (le résultat ne peut être déterminé à l'avance, l'enfant évolue au gré de l'expérimentation ou au gré de son imaginaire...)
- **une activité réglée** (tout jeu est un système de règles ; quand ce qui est interdit est transgressé l'enfant dit « c'est pas du jeu », « je ne joue plus »). Les règles peuvent aussi venir des adultes garants du bon fonctionnement de la vie collective.
- **une activité gratuite** qui ne peut pas faire l'objet d'un échange ou d'une récompense (l'enfant a le droit de jouer).
- **une activité fictive** (même dans le jeu d'imitation, l'enfant a bien conscience qu'il n'est pas le « papa ou la maman ». Il peut y a voir une franche irréalité avec la vie courante (situations burlesque complètement imaginaires).

Convaincues de l'intérêt du jeu gratuit, le dossier pouvait s'arrêter là mais nous pouvions craindre d'opposer radicalement jeu et travail.

Jeu et travail : opposition ou continuité ?

Il convient donc de se reposer quelques questions essentielles :

- Le petit enfant doit il abandonner progressivement le jeu en faveur d'activités d'apprentissages plus exigeantes qui le conduisent vers le travail ?

- Jeu et travail : opposition ou continuité ? Est-ce la notion de plaisir, de libre choix qui les délimite ?

I - Ce que disent les textes officiels

« En répondant aux divers besoins des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés, qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel.

Elle laisse à chaque enfant le temps de s'accoutumer, d'observer, d'imiter, d'exécuter, de chercher, d'essayer, en évitant que son intérêt ne s'étiole ou qu'il ne se fatigue. Elle stimule son désir d'apprendre et multiplie les occasions de diversifier ses expériences et d'enrichir sa compréhension.

Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir.

Les activités proposées à l'école maternelle doivent offrir de multiples occasions d'expériences sensorielles et motrices en totale sécurité ».(*Bulletin officiel, hors-série n° 3 du 19 juin 2008*).

II - Pour une articulation entre jeux et activités

Plutôt que d'opposer jeu et travail, il faut envisager l'acquisition des premiers apprentissages dans une articulation entre jeux et activités.

« Le jeu est le travail naturel de l'enfant », « le jeu est l'activité normale de l'enfant, le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant» (*Apprendre à l'école, apprendre l'école* », Elisabeth Bautier – Equipe ESCOL, 2006).

Autrement dit, le plus important n'est pas constitué par les activités en elles-mêmes mais ce qu'elles peuvent permettre de développer pour que les expériences vécues à l'école maternelle donnent lieu à des acquisitions.

Les espaces de jeu, dits « coins » de jeux sont des lieux de travail pour l'enfant.

- Qu'est ce qu'un « coin-jeu » ?

  - C'est un espace aménagé, où l'enfant pourra vivre des expériences personnelles de sa propre initiative dans un maximum de liberté. Les activités menées n'ont pas l'obligation de résultat, tout y et gratuit, sans risque pour sa propre image. Seules les consignes organisationnelles et sociales doivent y être respectées.

  - C'est un espace découpé, clos et identifiable (espace dînette, espace bricolage, etc).
  - C'est un espace suffisamment fermé sur l'extérieur pour permettre un isolement, un retour à soi sans la présence de l'adulte mais ouvert au regard et à l'oreille du maître pour ne pas y être comme « abandonné » mais aussi pour être assuré d'une totale sécurité.
  - C'est un espace suffisamment grand pour y agir à 2 ou 3, mais suffisamment petit pour se sentir protégé et non livré à un espace incontrôlable « dévorant » à cause de sa taille et/ou du nombre d'enfants.
    C'est un espace où ne se mêlent pas plusieurs classes d'objets (à la fois bricolage et marchande).

- Du côté des enfants, l'espace de jeu est un lieu :

  - de libération mentale et de pur plaisir
  - de découverte et d'explorations libres où l'enfant appréhende l'environnement à son rythme et à sa façon.
  - d'apprentissages et de réinvestissement de ce qu'il a appris dans d'autres contextes,
  - de socialisation, de relation intense. L'enfant y apprend à se situer devant les autres.
  - de communication par excellence puisqu'il est le plus porteur de situations langagières authentiques.



Des fiches pratiques pour la classe

LES ESPACES JEUX

	VIVRE ENSEMBLE DEVENIR ELEVE	TRANSVERSALES	MAITRISE DE LA LANGUE
COMPETENCES	- Eprouver sa liberté d'agir - Respecter les autres - Respecter le matériel - Etablir des relations : s'intégrer - Coopérer, aider - Connaître et accepter les règles de vie et de fonctionnement - Prendre des initiatives - Accepter des responsabilités	- Manifester son désir de connaître - Participer activement, expérimenter - Comprendre et respecter des consignes - Gérer ses difficultés - Constater ses progrès - Construire une image positive de soi dans le plaisir du jeu - Agir dans un espace structuré - Imiter, faire semblant.	- Prendre l'initiative d'un échange - Rester dans le propos - Communiquer sans l'aide de l'adulte - Commenter un vécu, une action - Evoquer des situations passées ou à venir - Inventer des histoires - Inventer des rôles et les tenir
OBJECTIFS	- Se socialiser - Se faire respecter - Construire son identité d'écoute, d'attention aux autres - Développer des interactions - Développer une situation proposée par un autre - Savoir ranger	- Développer la confiance en soi - Construire son identité - Etre acteur dans la construction de ses savoirs - Donner du sens à ses activités - Développer son sens des responsabilités - Développer son imagination - Plaisir de la relation aux autres - Travailler dans un temps donné	- Communiquer pour agir ensemble - Oser parler - Utiliser des formes variées de langage dialogues, injonctions… - Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique - Améliorer ses capacités d'écoute et d'attention

ESPACE GRAPHISME (non permanent)

Dispositif :

➔ Différent selon les compétences travaillées

☞ **Compétences travaillées** :

Langage

- **Des activités graphiques aux activités d'écriture :**
  - Reproduire un motif graphique simple,
  - Ecrire son prénom en capitales d'imprimerie.

☞ **Modulations envisageables** :

• Par groupe de 4 élèves :
1. Tableau + craies
2. Panneau de papier+peinture+pinceaux ou tampons
3. Panneau de papier + feutres
4. Pâte à sel + outils
5. Sable + outils

• Individuellement :
1. Porte document + feutre Velleda
2. Feuille de papier + feutre, crayon de couleur, crayon de papier, craies grasses, pastel sec

Modalités de travail :

A. Atelier dirigé (reproduction, production créative)
B. Atelier semi dirigé (réinvestissement, production créative)
C. Autonomie
D. Création (outils et matériaux libres)

☞ **<u>Liens avec d'autres domaines</u> :**

- **Sensibilité, imagination, création. Le regard et le geste :**
  - Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières),
  - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation,
- **Découvrir le monde. Compétences dans le domaine de la matière et des objets :**
  - Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner…).
- **Devenir élève**
  - Surmonter une difficulté rencontrée,
  - Agir en coopération dans une situation de production collective.

ESPACE CHAMBRE

Dispositif :

- Lits bébé
- Armoires + vêtements divers
- Table à repasser + fer
- Poupées

☞ **<u>Compétences travaillées</u> :**

<u>Découvrir le monde</u>

- **Domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé :**
  - Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains…), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus),
  - Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)
- **Matière et objets :**
  - Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.

☞ **<u>Modulations envisageables</u> :**

- Délocalisation/désorganisation de l'espace
- Introduction/suppression d'éléments ou d'objets

☞ **<u>Modalités</u> :**

- Groupe/Autonomie
- Consignes/liberté
- Jeu avec l'enseignant (observation plus fine des élèves)
- Jeu avec des aînés (MS)

☞ **Liens avec d'autres domaines** :

- **Echanger, s'exprimer :**
- Dire, décrire, expliquer ce que l'on fait ou ce que fait un camarade

- **Devenir élève :**
  - Apprendre à respecter les autres enfants
  - Partager un certain nombre de valeurs (apprendre des règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale.

ESPACE CUISINE

Dispositif :

 1 meuble bas avec différents objets : assiettes, verres…
 1 table + 4 chaises
1 meuble « gazinière » (possibilité de rangement)
Fruits et légumes en plastique

☞ **<u>Compétences travaillées</u> :**

<u>Découvrir le monde</u>

- **Matières et objets :**
  - Reconnaître, désigner des objets
- **Structuration de l'espace :**
  - Repérer des objets par rapport à soi* :
    - En haut de / en bas de
    - Sur/sous
    - A côté
    - En avant/en arrière
    - Loin de / près de
    - Au dessus/au dessous

* lexique à acquérir

☞ **<u>Modulations envisageables</u> :**

- Délocalisation/désorganisation de l'espace
- Introduction/suppression d'éléments ou d'objets

☞ **<u>Modalités</u> :**

- Groupe/Autonomie
- Consignes/liberté

☞ **<u>Liens avec d'autres domaines</u> :**

- **Devenir élève :**
  - Apprendre à respecter les autres enfants
  - Partager un certain nombre de valeurs

- **Echanger, s'exprimer :**
  - Comprendre les consignes ordinaires de la classe,
  - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier…)

ESPACE GARAGE

Dispositif :

-  1 garage (bois)
-  1 établi + outils
- 1 tapis de jeu (routes)
- Véhicules divers (bateaux, avions, voitures, tracteurs)

☞ **Compétences travaillées** :

Découvrir le monde

- **Se repérer dans l'espace :**
  - Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple.
  - Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)
- **La matière et les objets :**
  - Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages

☞ **Modulations envisageables** :

1. Délocalisation/désorganisation de l'espace
2. Introduction/suppression d'éléments ou d'objets

☞ **Modalités** :

- Groupe/Autonomie
- Consignes/liberté

☞ **<u>Liens avec d'autres domaines</u> :**

- **Devenir élève :**
  - Apprendre à respecter les autres enfants
  - Partager un certain nombre de valeurs

- **Ecahnger, s'exprimer :**
  - Comprendre les consignes ordinaires de la classe
  - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier…)

ESPACE JEUX DE CONSTRUCTION

Dispositif : divers jeux mis à disposition (roulements réguliers)

- Clippo
- Duplo + plaques
- Duplo thématique de la ferme
- Cubes couleur souples
- Plaques de bois couleur

☞ **Compétences travaillées** :

Découvrir le monde

- **Matières et objets :**
  - S'exercer à des constructions plus ou moins complexes
- **Formes et grandeurs :**
  - Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
  - Repérer des erreurs de rangement, de classement, les rectifier
- **Quantités et nombres :**
  - Résoudre des problèmes portant sur les quantités : distribution, partage.

☞ **Modulations envisageables** :

1 Jeux en autonomie : au moment de l'accueil, après un atelier…
2 Jeux en demi-autonomie : après quelques consignes, missions données
3 Jeux en atelier dirigé

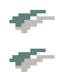
☞ **<u>Liens avec d'autres domaines</u> :**

- **Echanger, s'exprimer :**
  - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade

- **Devenir élève :**
  - Apprendre à respecter les autres enfants
  - Partager un certain nombre de valeurs

ESPACE BIBLIOTHEQUE

Dispositif :



1 meuble à étagères
1 table + 2 chaises
ou



Dans le coin regroupement + coussins et choix de livres
Ou

autour d'une table avec l'enseignant

☞ **<u>Compétences travaillées</u> :**

<u>Langage (langue de l'écrit et la littérature)</u>

- **S'approprier le langage/Découvrir l'écrit :**
  - Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.
  - Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement (les dessiner).
  - Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations.
  - Reformuler quelques éléments d'une histoire lue par l'enseignant.
  - Interpréter, transposer une histoire évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou

☞ **<u>Modulations envisageables</u> : pour présenter un livre**

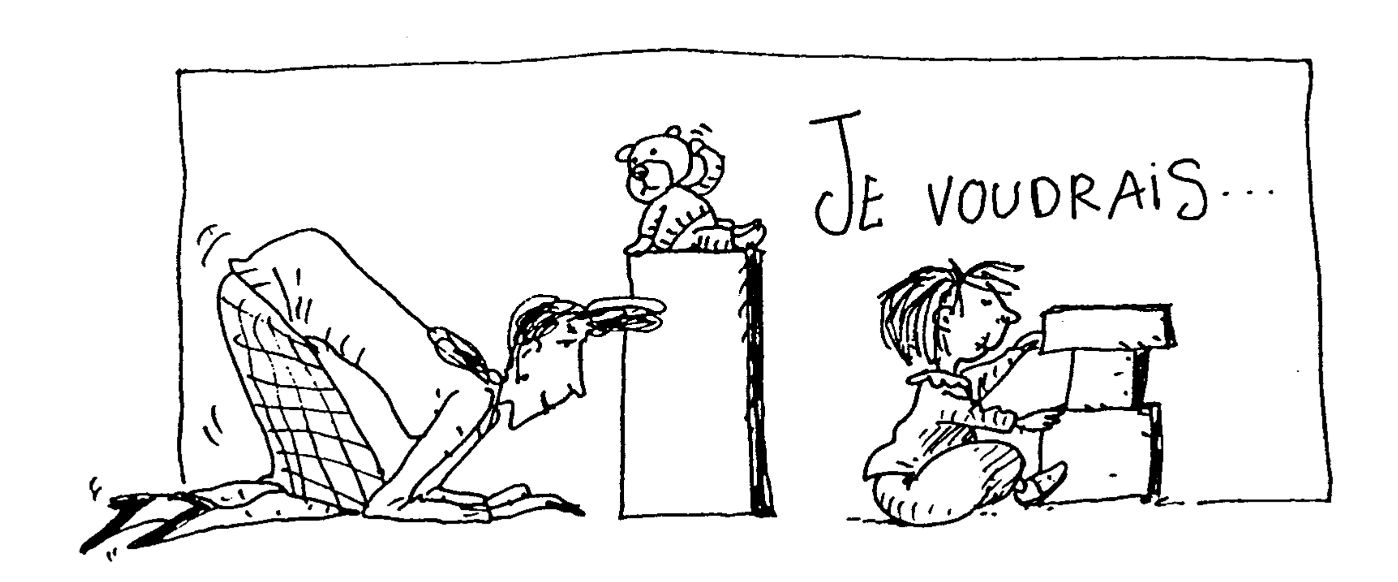
- Montrer les illustrations sans les commenter
- Présenter un résumé très simple de l'histoire sans support
- Montrer les illustrations en les faisant commenter par les enfants
- Raconter l'histoire en s'appuyant sur les illustrations
- Lire l'histoire dans le texte sans les illustrations.
- *« Ces différentes étapes permettent aux enfants de s'approprier progressivement l'histoire, quel que soit leur niveau langagier. »*
- *« Cette approche n'exclut pas l'intérêt d'une répétition régulière de quelques histoires, tout au long de l'année ; ces histoires constituant la culture de base de tous les petits »**

** « <u>Comment enseigner en Petite Section</u> », Chantal METTOUDI ; Hachette Education 2003 p.84*

raconté par le maître (marionnettes, jeu dramatique, dessin). - Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou les contes découverts en classe.	
☞ **<u>Liens avec d'autres domaines</u> :** • **Devenir élève** • **Sensibilité, imagination, création** • **Découverte du monde (vivant, environnement)**	Ouvrages à consulter à propos de la littérature : - *<u>La littérature dès l'alphabet</u>* Henriette ZOUGHEBI, Gallimard Jeunesse, 2002 - *<u>Vous avez dit « littérature »</u> ?* Christian POSLANIEC, Hachette Education, 2002 - *<u>Activités de lecture à partir de la littérature de jeunesse</u>*, Christian POSLANIEC et Christine HOUYEL, Hachette Education, 2000 - *<u>Albums, mode d'emploi, cycles I, II et III</u>* Dominique ALAMICHEL, CNDP Réseau (Académie de Créteil) 2000 - *<u>Littérature : l'album</u>*, L-J GOMBAULT / N.MIRI / - A. RABANY – Bordas pédagogie, 2002

- Du côté des adultes, l'espace de jeu est un lieu :

    - d'échanges, d'écoute, de relations individuelles.
    - d'observation, c'est donc un lieu d'évaluation des acquis même s'il ne s'agit pas du but premier. Il est nécessaire de se donner les moyens d'observer les enfants dans leurs activités spontanées.
    - qui ouvre des perspectives autour de projets de classe (aménager un espace grenier au moment du Carnaval pour y découvrir une malle de déguisements, par exemple...).



Des fiches repères pour la classe

POINTS DE REPERES

POUR UNE PREPARATION DE CLASSE DYNAMIQUE

CENTREE SUR LE PROCESSUS DE DEVELOPPEMENT

J'observe ce que font, ce que vivent les enfants	**Je comprends à quels besoins et points d'intérêts ceci fait référence**	**Mes décisions et initiatives pédagogiques et éducatives pour renforcer l'implication et le bien-être émotionnel**	**Je mets ceci en lien avec les domaines d'activités et les compétences du référentiel officiel**	**Les propositions que je fais aux enfants de manière implicite (I) ou explicite (E)**	**Bilan de l'observation :** **- analyse** **- nouvelles décisions et initiatives de ma part**
Des enfants s'amusent à glisser sur le sol J'ai d'abord cru qu'ils chahutaient, mais en y regardant de plus près, j'ai compris qu'ils jouaient au patinage artistique La conversation dans le cercle m'apprend que d'autres sont intéressés, fascinés, par le patinage (émission TV) : Le rôle de Candeloro (Lucky Luke), le costume de Surya (panthère), les patineuses avec des voiles, les sauts et les chutes. Réflexions au sujet de la peau, fourrure ou plumage des animaux.	Besoin d'explorations motrices nouvelles, plaisir Imitation et identification à des personnages, jeux de rôles et déguisements Imagination	Donner les moyens de mieux glisser ou le faire sans déranger. S'accrocher, afin d'être tiré par un autre. Deux règles d'or : ne pas courir ni bousculer l'autre. Se livrer à ce jeu dans un espace défini par la négociation adulte-enfants. Introduire de nouveaux accessoires dans le coin déguisement (offre implicite)	Agir et s'exprimer avec son corps Glisser, sauter, expression corporelle, danse : participer avec d'autres à des activités corporelles d'expression avec ou sans support musical. Découvrir le monde : exploration de l'espace Devenir élève : accepter les règles de la vie commune S'initier au langage écrit Choisir dans une bibliothèque un album et s'initier à des premiers classements Des instruments pour apprendre reproduire des formes de trajectoires	Je propose d'enfiler de grandes chaussettes par-dessus les chaussures (E) Je propose aussi comme accessoire un bâton de bois lisse (E) Mise à disposition de K7 de musique, le volume sera limité à la position 2 du curseur (E) (I) Documents et livres : laisser explorer, puis proposer de classer les informations : utilisation du photocopieur avec l'atsem (E) (I) Exploitation libre des photos de traces Présentation et expression des enfants lors du bilan de journée.	

	Domaine des sentiments et émotions Exploration du domaine de la nature (animaux)	Introduire des livres et documents sur le patinage, les cow-boys les animaux (offre explicite) Introduire des photos de traces de patins dans le coin graphisme			

Proposition d'outil de travail, état provisoire de la recherche, Marie-Hélène GAVREL, janvier 1997

DDEC / Centre de formation l'Aubépine, La Roche sur Yon, Vendée

OBSERVER

QUI ?	QUOI ?	QUAND ?	COMMENT ?	POUR QUOI ?
Un enfant **Quelques enfants** **Le groupe classe**	**L'ATTITUDE** physique de l'enfant	Quand je SUIS **disponible**	**Je prends des dispositions :** - m'asseoir - regarder	**CONNAITRE** l'enfant pour pouvoir en parler
Une relation : - enfant /parent - enfant/adultes - enfant/ASEM - enfants entre eux	Ses **PAROLES**	**A des moments particuliers** : - l'accueil, la sortie - la sieste - le réveil - la récréation - les regroupements	**Je me rends disponible :** - en favorisant l'autonomie - en mettant l'asem dans le coup	**REVELER** Ses possibilités Ses difficultés
Les enfants différents, ceux qui interpellent	leurs **ACTIONS**	- pendant une séance de travail	**Je me donne du temps :** - il faut le prévoir - il faut y croire	**SITUER** Sa démarche d'apprentissage

- comportement - discrétion - handicap **L'aide maternelle** **Soi-même** *Confronter l'observation* *avec celle de l'enseignant AIS*	Son **IMPLICATION** Son **BIEN-ETRE** Sa **relation** - aux autres - aux objets Ses **réactions** face à l'inconnu	- pendant le temps d'aide personnalisé - pendant ses interventions - lors des sorties scolaires **Au moment des transmissions** après : - la garderie - la cantine - le car Dans les moments **difficiles** Dans les moments **réussis**	**Je garde une trace** OBJECTIVE (tel un miroir) - des mots évocateurs de souvenirs, datés si possible, au moyen de post-it, carnet… **Je reprends ces renseignements** - l'après-midi - le soir	**AMENAGER** - L'espace - Le temps **RENFORCER** l'implication **CONCEVOIR** des situations adaptées (préparation de classe) **ETABLIR DES LIMITES** **AJUSTER LA RELATION A CHAQUE ENFANT** (dialogue expérientiel)

A partir de mes observations, j'enrichis le milieu	Compétences
Des enfants ont construit des tours et parlent de château ❖ J'observe ❖ J'enrichis : - avec des éléments de déguisements - avec des documents en lien avec les constructions observées.	Imaginer, créer des histoires, des situations.
❖ J'observe - des essais de collaboration - des projets individuels générateurs de conflits- ❖ J'enrichis ❖ Je prends un temps de régulation, de réflexion	Adapter son comportement dans une situation où il n'est pas seul.

Points de vigilance : comment préserver la qualité d'un espace de jeu pour qu'il reste un milieu riche d'activités intenses ?

Pour imiter, jouer un rôle dans de riches mises en scène, l'enfant a besoin d'un milieu à la hauteur de son imaginaire. L'enseignant aura à coeur de faire évoluer les espaces pour éviter qu'ils deviennent des lieux de régression où l'enfant répète toute l'année les mêmes rituels de jeu.

Il est primordial :

- de rendre les coins jeux attrayants, ce qui suppose de faire appel à son esprit créatif, inventif, ingénieux...
- d'enrichir continuellement le milieu en y apportant du matériel et des activités appropriées, en stimulant l'exploration active de la réalité et en allant à la rencontre des centres d'intérêt des enfants.
- de prendre en compte l'activité spontanée et exploratrice de l'enfant et d'aller au delà,
- de favoriser le libre choix,
- de favoriser les expériences individuelles appelant cependant des projets collectifs,
- de tenir compte aussi de l'âge des enfants et de leurs connaissances préalables, de la quantité et qualité du matériel, de l'espace choisi, de la cohérence des objets (ce n'est pas un « bric à brac »), de sa propre tolérance au bruit ainsi que celle des autres enfants de la classe.



Conclusion

Comme nous l'a enseigné Jean Epstein « le jeu, c'est la vie de l'enfant » et il dépasse largement le champ du « ludique ».

Ne nous laissons, donc, pas intoxiquer par des jugements qui visent souvent à primariser trop vite les classes de maternelle, considérant le jeu comme superficiel.

Le jeu est en réalité profond, essentiel au développement individuel et social de l'enfant.

Bien sûr, le plaisir est le moteur du jeu et, lui, le jeu est un formidable moteur d'apprentissages. En listant les différents apprentissages possibles sur nos fiches pratiques pour la classe, nous nous appuyons sur une conviction : tous les jeux sont éducatifs à condition qu'ils soient improvisés par l'enfant. Le rôle de l'enseignant étant de créer un milieu riche de propositions à partir desquelles l'enfant va installer son jeu. L'erreur serait sans doute de penser qu'imposer un jeu à l'enfant va lui permettre d'apprendre. Il apprend parce qu'il joue. Alors tenons bon là-dessus. C'est notre culture d'école maternelle.

Bibliographie

« L'explorateur nu » de Jean EPSTEIN

« Jeu et réalité » de D.W. WINNICOTT

« Le jeu chez l'enfant » de Jean CHATEAU

« Les jeux et les hommes » de Roger CAILLOIS

« Jeux et EPS » Pierre PARLEBAS

« Le développement de l'enfant de la naissance à 7 ans » Josiane LACOMBE

« Apprendre à l'école, apprendre l'école » Equipe ESCOL Elisabeth BAUTIER

Document « Animation pédagogique » Frédérique GRE – Circonscription Gap-Embrun-Saint Bonnet – Février 2007